

BERICHT ZUM SOFTWAREPRAKTIKUM

Name : JANCHIR MUSTAFA

Matrikelnummer: 1941150

Studienfach: Bachelor Informatik

Gruppe: 007

SWT-Praktikum : Bomberman-Spiel .

Anforderungen :

Wir haben Anfragen von unseren Kunden erhalten.

Analysephase , Planungsphase :

Wir begannen mit der Spezifikation und dem Glossar.

Wir haben Kleingruppen gebildet und Aufgaben verteilt.

Definitionsphase :

Wir haben uns mit dem Pflichtenheft, Prototyp und Benutzerhandbuch beschäftigt .

Wir haben kleine Gruppen gebildet und die Aufgabe verteilt .

Ich habe an die Bearbeitung von Pflichtenheft teilgenommen .

Implementierungsphase :

Wir haben zwei Gruppen gebildet .Eine fürs Onlinespiel und eine fürs Offlinespiel.

Ich habe an die Implementierung des Offlinespieles teilgenommen.

Entwurfsphase / Modellierungsphase :

Teilnahme an der Bearbeitung von den Klassendiagrammen und Sequenzdiagrammen .

Wir haben Kleingruppen gebildet und Aufgaben verteilt.

Teilnahme an Klassendiagrammen

Implementierungsphase :

Wir haben zwei Gruppen gebildet und Aufgaben fürs Online-/ Offlinespiel verteilt .

Teilnahme an der Implementierung des Offlinespieles .

Die wichtigsten Aufgaben, die ich während der Implementierungsphase übernommen habe, sind:

Teilnahme an die bearbeitung von Ressourcen :

Die Klasse Ressourcen liest alle Datei ,die in der spiel genutzt werden.

Teilnahme an die bearbeitung von Scenes :

Ich habe Figma verwendet, um einige Spielmenü Prototyp zu bauen.

Startseite ist die erste Seite, an der ich gearbeitet habe. Zuerst habe ich versucht, eine Animation im Videoformat zu erstellen, aber es war schwierig, diese Methode anzuwenden, während das Java-Dateiformat unterstützt wird.

Dies liegt daran, dass es sich um eine Animation handelt, die wiederholt mehrere Frames zur Animation anzeigt.

Aus diesem Grund ist das Bild statisch. Ich habe Photoshop/Figma verwendet, um alle auf jeder Seite verwendeten Bilder zu bearbeiten.

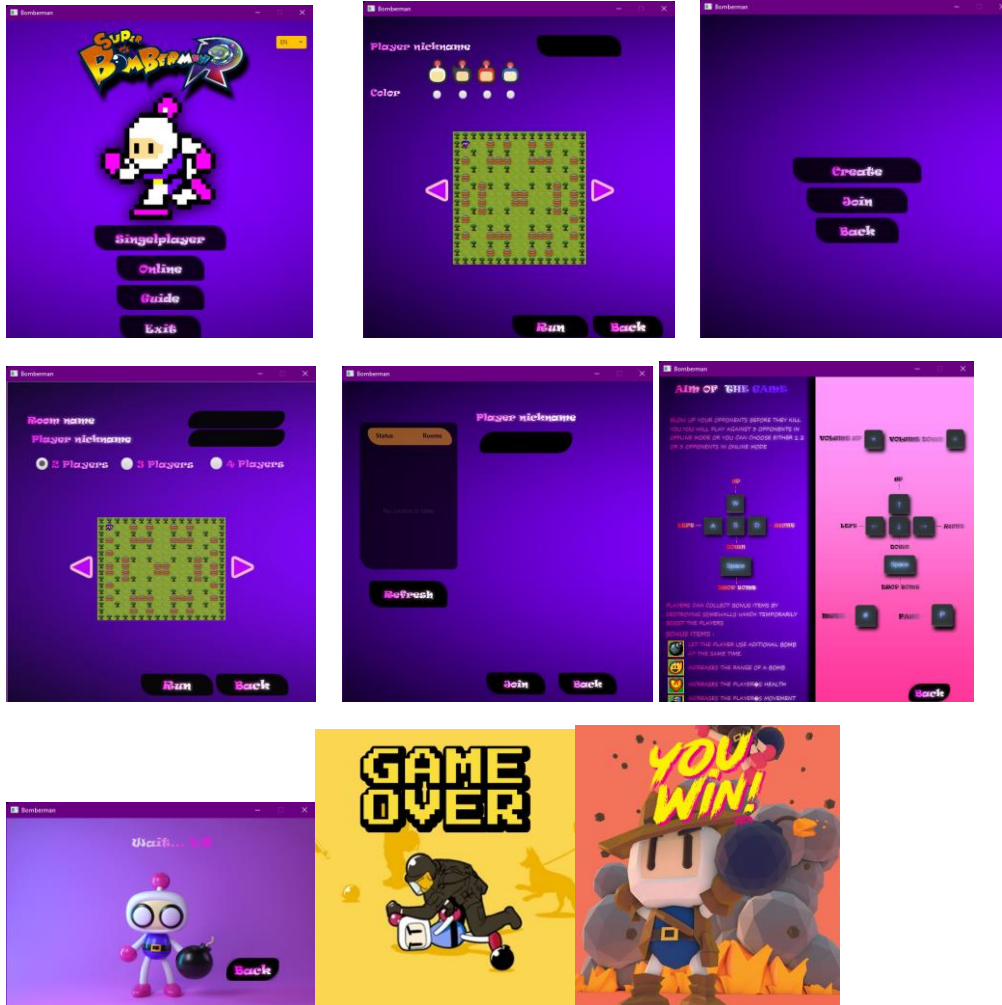
Die Anleitungssseite enthält auch in Photoshop erstellte Tastatursymbole.

Mit CSS wird die Farbe einer buttons oder eines Textfelds Hellblau, wenn sie gedrückt wird, und Orange, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen.

Außerdem hat sich die Form der Buttons und Textfeldern mit Hilfe von CSS verändert.

Am schwierigsten war das Dreieck, weil ich es als Hintergrundfarbe formulieren und malen musste.

Die Arbeit mit Spielmenüs, sowohl im Scenes als auch im Code, hat mir viel Spaß gemacht. da ich mich für Fotografie und Bildbearbeitung interessiere und mehrere Accounts habe, auf denen ich meine Arbeit veröffentliche.



Erfahrungen :

Um Zeit zu sparen und effizienter zu arbeiten, haben wir die Aufgabe zwischen uns verteilt.

Damit habe ich viele Erfahrungen gesammelt und gelernt , wie die Aufgaben in der realen Welt bearbeiten werden sollen.

Und dadurch mein selbstvertrauen aufgebaut.

Zusätzlich hat mir das Projekt, wie hilfreich Git beim Organisieren und Implementieren war, beigebracht.

Schließlich fand ich dieses Projekt ganz interessant und motivierend

